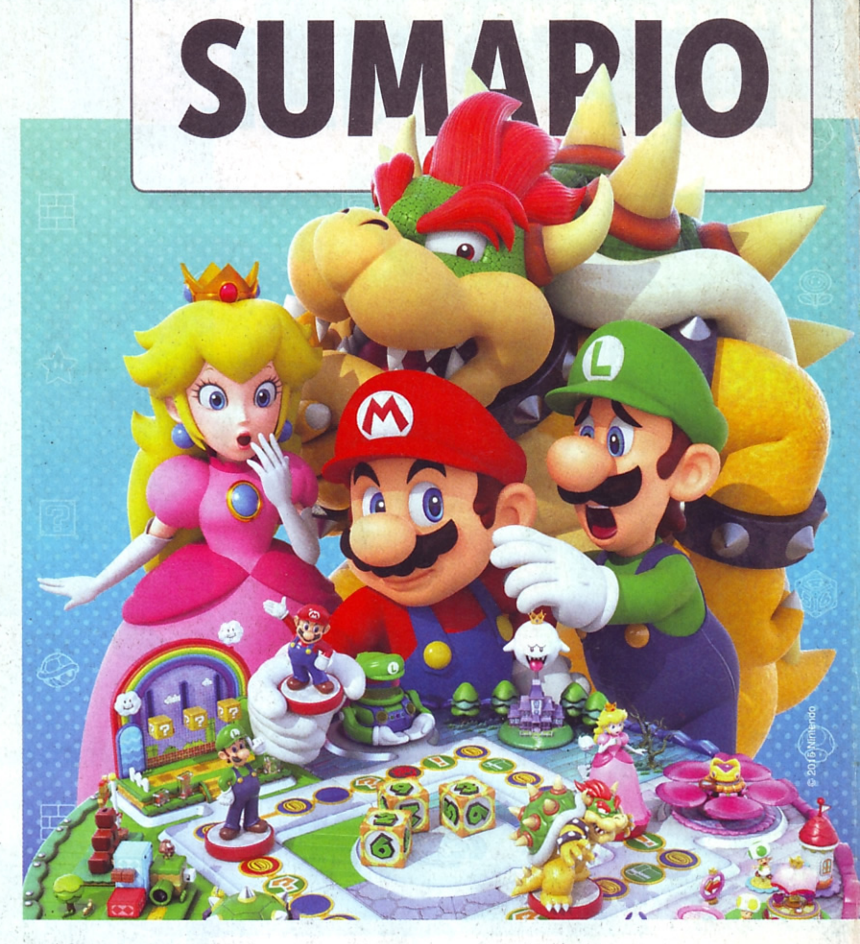


amiibo DE ESTAMBRE PARA YOSHI'S WOOLLY WORLD
CLUB
Nintendo®
Oficial
PÓSTER ADENTRO
• Chile $ 1,990.00
• Perú Ns 10.00
+ JUEGOS PARA Wii U
MARIO PARTY 10


C·L·U·B
Nintendo®
Revista Oficial
THE LEGEND OF
ZELDA™
MAJORA'S MASK 3D
© 2015 Nintendo

# SUMARIO




## amiibo

**28** La colección sigue aumentando ¡conócela!

Te mostramos las nuevas figuras amiibo, además de comentarte sus funciones para algunos juegos de Wii U y N3DS.

## Nuevos desarrollos para Wii U

Esta vez te diremos los detalles sobre las actualizaciones para dos joyas de la consola.

**34** Mario Kart 8

**38** Super Smash Bros.

## eShop

**42** La saga original de Donkey Kong Country para Super Nintendo y Game Boy

Por fin, Donkey Kong Country y Donkey Kong Land llegan a eShop de Wii U y N3DS respectivamente.

## NUESTRA PORTADA

**6** Mario Party 10

Una de las franquicias más importantes de Nintendo por fin llega a Wii U. ¿Mantiene la escencia de la serie? Descúbrelo en nuestro artículo especial en el que además, te hablaremos de las nuevas opciones.

## + JUEGOS

**22** Yoshi's Woolly World

Te comentamos acerca de los nuevos detalles revelados de este título para Wii U.

**24** Devil Survivor 2: Record Breaker

Atlus nos vuelve a sorprender, ahora con un *remake* de un RPG memorable.

**26** Mario Maker

¿Listo para comenzar a construir? Celebra el 30 aniversario de Mario con este gran juego.




▲ El amiibo que todos soñamos tener.

# EDITORIAL



© 2015 Nintendo

## Continuamos en excelente momento, hay nuevos desarrollos en camino



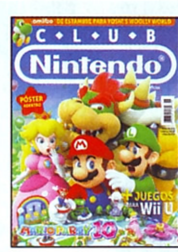
▲ ¿Comienza una época dorada?

Seguramente has estado al pendiente de los anuncios que recientemente compartió Nintendo, nosotros los hemos replicado en todos nuestros medios digitales, disfrutando al igual que tú, de esta etapa llena de opciones dentro de nuestras consolas. Lo mejor de todo es que aún no estamos ni cerca de la temporada fuerte, esa que se pondrá aún mejor. Cuestión de tiempo, nada más.

Por otra parte, algo que más o menos estaba contemplado, fue el anuncio que dió Eiji Aonuma con referencia a la fecha de salida del nuevo **The Legend of Zelda**, para Wii U, que en forma oficial ha retrasado su salida, dejando claro que no será en este año cuando vea la luz. Lo positivo que debemos tomar de la noticia, es que esto supone más trabajo en bien del desarrollo, y de los fans, por supuesto. Lo que sí llamó la atención fue que en la próxima E3 no veremos avances del título. En fin, vamos a esperar el momento en que se libere algo más de la leyenda en HD.

¡Disfruta la nueva edición, hasta la próxima!

Toño Rodríguez
Editor





ISSN 1665-7888

Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
**Antonio Carlos Rodríguez González**

**EDITORIAL**
AGENTES SECRETOS
**Axy / Spot**
DIRECTORA EDITORIAL EJECUTIVA
**Julia Santibáñez Escobar**
DIRECTOR CREATIVO Y VIDEO
**Bogart Tirado Arce**
COORDINADORA DE OPERACIONES
**María de Jesús Hurtado Ramos**

**COLABORACIÓN**
ARTE
**Francisco Cuevas Ortiz**
REDACCIÓN
**Juan Carlos García "Master"**

**DIGITAL**
DIRECTOR DIGITAL
**José Luis Carrete**
DIRECTOR CONTENIDOS ONLINE
**Sergio Cárdenas Fernández**

**PRODUCCIÓN**
COORDINADOR GENERAL DE PRODUCCIÓN CHILE
**Gustavo Briones**
GERENTE COLOMBIA
**María del Pilar Sosa**
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN MÉXICO
**Refugio Michel García**

**DIRECTORES GENERALES**
ARGENTINA Y CHILE
**Luis Castro**
DIRECTOR DE OPERACIONES MÉXICO
**John Jairo Mejía**

**GERENTE GENERAL**
CHILE
**María Eugenia Goiri**

**PUBLISHER**
**Fabiola Andrade Morales**

**VENTAS**
DIRECTOR COMERCIAL ARGENTINA
**Adrián de Stefano**
EJECUTIVA DE VENTAS CENTROAMÉRICA
**Nidia Beltetón**
GERENTE DE VENTAS CHILE
**Alejandra Labbé**
GERENTE DE VENTAS COLOMBIA
**María Cristina Ordóñez**
GERENTE DE VENTAS LUXURY GOODS
**María Parets**
GERENTE DE VENTAS INTERNACIONAL
**Carolina Rivera**
DIRECTOR COMERCIAL DE CUENTAS MEXICO
**Josu Garritz**
JEFE DE VENTAS DE PUBLICIDAD PERU
**Carmen Rosa Villanueva**

**ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS**
DIRECTOR MÉXICO
**Oziel Fontecha**
GERENTE ARGENTINA
**Miguel Ángel López**
GERENTE CHILE
**Juan Carlos López**
GERENTE ECUADOR
**Janeth Salvador**
GERENTE PERÚ
**Lidia Fernández**
GERENTE VENEZUELA
**Karina Onofre**

**MARKETING Y SERVICIOS CREATIVOS**
GERENTE ARGENTINA
**Valeria Polacsek**
JEFE DE MARKETING CHILE
**María Paz Aguirre**
GERENTE COLOMBIA
**Diana Zambrano**
JEFE DE MARKETING PERÚ
**Rocío Figari Labarthe**

**CIRCULACIÓN**
JEFE DE CIRCULACIÓN ARGENTINA
**Alejandro Iglesias**
GERENTE CHILE
**Rodrigo Gamboa Espinoza**
JEFE DE CIRCULACIÓN ECUADOR
**Franklin Rosero**
COORDINADOR MÉXICO
**César Jaques Cuevas**
JEFE DE CIRCULACIÓN PERÚ
**Luis García Albornoz**

**SUSCRIPCIONES**
GERENTE COLOMBIA
**Yolanda Badilllo**
GERENTE ESTADOS UNIDOS / PUERTO RICO
**Nilda Gómez**
COORDINADOR MÉXICO
**Ramón García Calderón**






**TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL**

DIRECTORA GENERAL MÉXICO Y NORTEAMÉRICA
**Martha Elena Díaz Llanos**

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
**Javier Martínez Staines**

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
**Mauricio Arnal**

**CLUB NINTENDO**

**© CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 24 N° 6. Fecha de publicación: Junio 2015. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 22 de mayo de 2013, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Durazno No. 1 esquina Ejido, Col. Las Peritas Tepepan, Xochimilco, México D.F., C.P. 16010.
Impresa en Chile por: QUAD GRAPHICS CHILE S.A., AVENIDA GLADYS MARIN 6920 ESTACION CENTRAL SANTIAGO CHILE

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Director Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: Distribuidor y Servicios META S.A., Avenida Vicuña Mackenna N° 1870, Ñuñoa, Comuna de Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI, XII y XV.
Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl
• **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

# COMUNIDAD


© Nintendo

## Recuerdos Mario Party. Los fans las comparten

La Bowser Revolution. Ibas ganando, te quitaba todo y lo repartía entre los demás. También la estrella negra.
**José Covarrubias**

Cuando era competencia, cada quien compraba estrellas, ahora se va en una sola plataforma y se trabaja en equipo, me gustaba el clásico.
**Luis Alberto Brigada**

Amigos, pizza y noches enteras riendo y divirtiéndonos sin preocuparse por nada más que tener más estrellas.
**Victor Rosas**

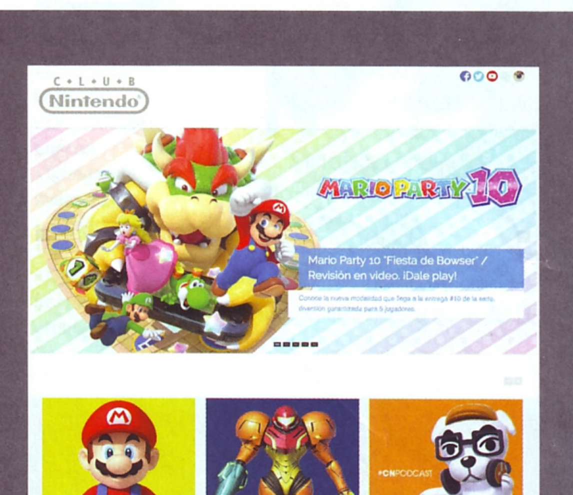
Mario Party 7. Mi primo estrelló el control de la TV y quedo todo destrozado, porque su hermano le robó estrellas.
**Agustín Mejía**

Definitivamente de los juegos mas divertidos para compartir. Terminaba peleada y haciendo berrinche si perdía o burlándome si ganaba.
**Winchester Ross**

### Flechazo

Mi recuerdo es cuando jugábamos **Mario Party 2** con mi familia. Morimos de risa cuando mi papá se dejó caer sobre una silla y la rompió al jugar.
**Pchan Gonzalez**






## Visita nuestro sitio

### Club Nintendo en línea

Si te gusta estar informado acerca de lo último de Nintendo, no hay mejor manera de hacerlo que visitando nuestro sitio. Encontrarás noticias, reseñas, previos, artículos especiales, todo lo que necesitas para conocer más de esta pasión que compartimos, los videojuegos. Del mismo modo, te invitamos a que nos sigas en nuestras redes sociales, en las que estamos como RevistaCN. En ellas compartimos notas, videos y fotografías que nos unen como una gran comunidad de videojugadores.

  revistaclubnintendo.com


NUESTRA PORTADA

















# Mario Party 10

Han pasado ya 16 años de la aparición del primer juego, pero las bases se mantienen sólidas. La diversión e innovación son las banderas con las que llega a Wii U, consola que desde ahora, se volverá el alma de las fiestas.








▲ Calcula bien tu disparo.

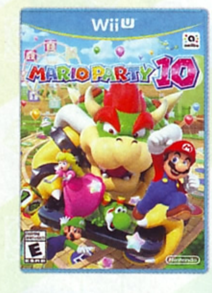





▲ Estas carreras ya son un clásico en la serie y vuelven a estar presentes.



◀ Nuevos personajes.




• Compañía
**Nintendo**
• Desarrollador
**Nintendo**
• Categoría
**Party**
• Jugadores
**1-5**
• Opinamos
**Diversión pura**




Violencia animada
Temas sugestivos



## ¡Bienvenido a la fiesta!

En el Nintendo 64 vimos nacer varios conceptos que posteriormente fueron perfeccionados en nuevas consolas de Nintendo y clonados en otras tantas, como es el caso de juegos como **Mario Kart 64** y **Mario Party**.

Antes de estos juegos, tanto los títulos de carreras como los de tablero, eran algo monótonos, pero con ellos lograron evolucionar sus géneros, en especial **Mario Party**.

Todos hemos jugado alguna vez un título de mesa, suele ser divertido, pero llevar la idea básica a un videojuego no era nada fácil, pero por fortuna Nintendo tuvo una gran visión y lo realizó de forma intuitiva y sobre todo, amigable, esa fue la clave del éxito de esta serie en su comienzo.

**Mario Party** llegaba para la consola correcta en el mejor momento. El Nintendo 64 con sus cuatro puertos para controles, representaba el complemento perfecto para una experiencia que sería difícil de olvidar.

Todos recordamos los controles con *Sticks* flojos o botones descompuestos después de pasar varias horas participando en los minijuegos.

Desde entonces, el control ha sido parte importante, fundamental de la experiencia de juego. Nintendo ha aprovechado de diversas formas los controles de sus consolas desde entonces, para darnos lo que realmente buscamos, minijuegos nuevos e innovadores que nos mantengan atados a las consolas.

La fórmula se ha repetido en cada consola, incluso en portátiles, pero siempre con elementos que vuelven diferente la experiencia, situación que le agradecemos a Nintendo, preocupado siempre por la calidad de sus desarrollos antes de lanzarlos.




▲ Todos nos subimos al tren de **Mario Party 10**.

## Para llegar a la meta, en ocasiones debes trabajar en equipo

### Compite y colabora

¿Qué es lo que hace tan especial a **Mario Party**? Más que la misma diversión que producen los minijuegos como tal, se encuentra mayor satisfaccion en lograr que el resto de jugadores no puedan avanzar y que caigan en ciertas "desgracias".

El tirar los dados es sólo el comienzo de el juego, de cada lanzamiento puede surgir una alianza o una rivalidad con algún competidor, la cual en el siguiente turno, puede quedar en el pasado, esa es la magia de **Mario Party**.

Toda la experiencia que Nintendo ha acumulado se nota en cada aspecto de este nueva entrega, se nota un juego sólido, sin fallos más que en el modo para un jugador, pero no es culpa del juego como tal, ya que está diseñado para jugarlo con amigos, y se pierde mucho de su esencia al jugarlo solo.

Al gual que cada juego de Nintendo, el ambiente es amigable, pero la lucha por ganar se pelea en cada minijuego, aunque ganarlos todos no representa que vayamos a ser los reyes de la fiesta, al contrario, es sólo una parte, también debemos dominar lo que ocurre en el tablero, sin mencionar a la fortuna, que como ocurre en cada entrega, también tendrá su dosis de participación en la partida que tengamos.

Prepárate para conocer una de las entregas más completas en una serie ya legendaria de Nintendo.

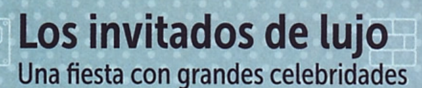
### amiibo dorado
Edición especial Super Mario




**De colección**
Una figura que sólo se pudo obtener en algunas tiendas en Estados Unidos. Ahora se encuentra agotada.




**Juego y figura**
Este fue el paquete especial que llegó a tiendas de todo el mundo, que incluye el juego y una figura amiibo de **Mario**.



## Los invitados de lujo

Una fiesta con grandes celebridades



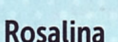






**Toadette**
Simpática y divertida, una buena elección.

**Toad**
Listo para complacer a todos sus fans.



**Rosalina**
La estrella invitada a este juego en el que será de las favoritas.

**Yoshi**
No podía quedarse fuera de la fiesta, es un infaltable.

### Las novedades

Mucha gente señala que se trata de una serie repetitiva, sin embargo, lo único que no cambia en cada juego es el nombre, porque la mecánica y ritmo de cada minijuego, es muy diferente, incluso el desarrollo de cada tablero peude cambiar en un segundo. Pero si esto no fuera suficiente, se ha agregado una nueva modalidad que realmente dará horas de diversión y terminará por volverse el favorito de las reuniones, nos referimos a La Fiesta de **Bowser**.

Todos sabemos que **Bowser** es el personaje rudo en el Universo de **Mario**, quien puede poner todo de cabeza cuando aparecer, y de hecho, lo hacía ya antes en esta misma serie.

Caer en las casillas de **Bowser**, era señal de miedo, pero no sólo para quien caía en ella, sino para todos los concursantes, ya que todos eran parte de sus dinámicas, que si bien para unos podrían parecer crueles, para otros (los que no llevaban un buen juego hasta ese momento), representaban la esperanza de poder colarse al final entre los ganadores.

Debías participar en juegos en los que podías quedarte sin monedas o sin estrellas en unos segundos, de manera que si caías al final de el juego en sus casillas, lo mejor que podías hacer era concentrarte para no perder.

▼ ¿Quién será el que logre superar el juego?



**Mario**
¿Necesita presentación? El personaje estrella.

**Luigi**
Su año terminó pero no sus ganas de jugar.

**Peach**
Competirá por se la princesa número uno del juego.

**Bowser**
Por fin es parte activa de la fiesta y quiere ser el rey.

Nos gustaría decirte que ese estrés y temor que **Bowser** provocaba está en el pasado, pero no es así, se mantiene y aumenta en esta nueva modalidad.

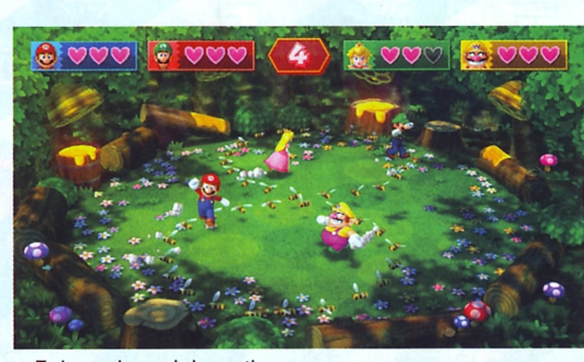
Para empezar, si juegas en la Fiesta de Bowser, él, como buen festejado, tiene todas las de ganar, y te lo hará sentir en cada lanzamiento de dados.

Cuatro jugadores con ayuda de Wiimotes deben controlar los personajes que harán frente a **Bowser**, todos serán parte del mismo equipo, no van a competir, al contrario, mientras mayor comunión haya en el grupo, mejores resultados tendrán.

Al comenzar, todos los jugadores van en un carrito de tren, y ahí mismo tiran los dados uno por uno, la cantidad se suma y es el número de casillas que deben avanzar.

Después, comienza el terror, **Bowser** entra en escena, tira sus dados, (sí, puede tirar más de uno en cada turno), y te persigue hasta alcanzarte, no importa lo que deba hacer, te va a alcanzar y es justo ahí cuando comienza lo interesatne en este juego.

Debes evitar que en el minijuego, en el que **Bowser** enfrenta a todo el equipo solo, seas derrotado.



▲ Todos a salvarse de los castigos.

## Los tableros tienen distintas rutas a seguir en cada recorrido


▲ Muchas opciones para alcanzar las estrellas.




**Creatividad**
Así se puede resumir el gran trabajo que realizó Nintendo desarrollando los minijuegos para usar el GamePad, son ingeniosos y muy divertidos.


▼Cada casilla te guarda una sorpresa.



▼ Nadie se puede escapar de su destino



◀ Salta en el momento correcto.

## El hablar con el equipo es clave para poder superar todos los minijuegos de Bowser

### Ventaja al villano

Todos los jugadores tienen un número de corazones que pueden ir aumentado en función a su desempeño, aunque también en el tablero existen momentos donde puedes recobrar algunos.

Estos corazones se van perdiendo cada vez que **Bowser** nos golpea en los minijuegos, cuando un jugador los pierde todos, queda fuera de la partida, pero no permanentemente, siempre tendrá la posibilidad de volver con ayuda de sus compañeros, pero cuando el equipo es derrotado, ahí sí nadie podrá hacer algo más y **Bowser** podrá proclamarse como el rey de la fiesta. Para esta modalidad, el quinto jugador, quien tomaría el lugar de **Bowser**, sólo usará el GamePad para participar, mientras que el resto tendrán que emplear el Wiimote para defenderse.

Lo más interesante de esta modalidad, es que todos los minijuegos se pueden apreciar desde dos perspectivas, la clásica, que se ve en la pantalla de TV, en la que aparece el equipo de cuatro participantes, además de la del GamePad, que no es otra cosa que la mirada que **Bowser** tendría de su ubicación directa.

Desde donde está puede ver cada movimiento que realizamos, nadie se puede esconder, lo único que se puede hacer es correr, pero eso sí, debes hacerlo con sentido.


▶ ¿Los recuerdas de **SMB. 3**?



## Tres estilos para organizar una fiesta

Invita a tus amigos a una gran celebración

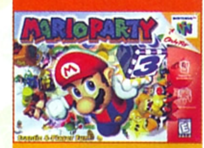
### Diversión

Puedes decidir entre tres estilos diferentes para jugar, todos bastante recomendables.

### Equipo

Al igual que ya había pasado en anteriores juegos, los competidores pueden compartir el transporte.

### El primer juego




Fue en 1999, en el mes de febrero, cuando **Mario Party** llegaba para nuestro Nintendo 64 a ser el alma de las fiestas.

La ventaja en cada uno de los minijuegos en esta modalidad, es claramente para **Bowser**, tiene un gran espacio para desempeñarse, además de que sus movimientos no pueden ser predecidos por el resto de jugadores, lo cual vuelve un reto el terminar el recorrido.

El equipo de Nintendo sabía bien que no importaba la forma, **Bowser** siempre tendría mejores oportunidades para vencer, así que para emparejar un poco la situación, decicieron disminuir drásticamente el tiempo de cada competencia. Antes duraban incluso algunos minutos, pero ahora no, son unos cuantos segundos los que tienes.

Si eres **Bowser**, no pienses mucho en lo que vas a hacer, comienza atacando desde el primer momento, es lo mejor que puedes hacer para ganar.

El recorrido se termina cuando el equipo de jugadores toman la estrella final o bien cuando **Bowser** acaba con sus corazones.

Es una opción muy divertida, ideal para cuando tienes a más de cuatro amigos en casa, pero la realidad es que la mejor opción, es la que hemos jugado desde hace más tres lustros, todos contra todos. La Fiesta de Mario sigue presente, con todo el humor, diversión y violencia que llega a presentarse, una opción que jugarás por años.



▲ Siempre hay tiempo para las atracciones.

▲ No importa sobre quien debas pasar, tienes que ganar.

## ¿Qué tan buenos amigos tienes?

Si alguna vez te has hecho esta pregunta, la mejor manera de responderla es mediante una partida de **Mario Party**, el juego rompe amistades por excelencia de Nintendo.

La modalidad Fiesta de Mario sigue presente y más viva que nunca, ya que se han realizado cambios, agregado nuevos minijuegos, siempre intentando potenciar el juego competitivo en cada una de las actividades.

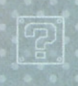
Sólo necesitas de cuantro controles, para participar, es todo. Debes recordar que aquí, a diferencia de Fiesta de Bowser, juegas solo y todas las monedas o estrellas son nada más para ti, el que alguien tenga más que tú, es negativo, así que a robarlas como sea.

El lanzamiento de dados que para muchos pudiera parecer algo sin importancia, es el que al final define el minijuego que se va a disputar. La variedad es asombrosa, son más de setenta nuevos juegos para competir en busca de las estrellas.





## El Rey de los Koopas
Tiene control total en los escenarios






**Bowser**
Puede ver en dos pantallas las acciones, y sus ataques son impredecibles.

**Equipo**
La clave es recordar que no es competencia, tienen que evitar bloquearse unos a otros.




**Mirada**
Esta es la perspectiva que Bowser tiene de cada competidor.

**Corazones**
No pierdan de vista su número de corazones en las actividades.

### Innovacion con voz




Para la séptima entrega, se incluía un micrófono para dar órdenes en algunos minijuegos.

Los minujuegos pueden hacernos competir de forma individual o bien, haciendo equipos, los ganadores pueden llevarse monedas o corazones dependiendo de la actividad.

Al final, no tiene que ganar el que mejor ha jugado o el que tenga más estrellas, ya que se hace una evaluación en el último momento para decidirlo, en la que premian al jugador que más veces ganó en los minijuegos, a quien menos estrellas perdió, en fin, que nada está decidido hasta que veamos volar la estrella y a los jugadores perdiendo sus oportunidades.

El mejor consejo que se puede dar para lograr mejores oportunidades para ganar, es usar el tablero a favor.

Muchas veces cuando estamos pensando en las estrellas, dejamos pasar muchas otras opciones como son las actividades en los tableros, que si bien en ocasiones son muy pocas, si pueden llegar a representar una ayuda extra al final, igual los ítems.

Un aspecto importante, es que al jugar, vamos obteniendo diferentes personajes para usar dentro de los tableros. No se trata de personajes clásicos de Nintendo, sino más bien de algunos que nadie se hubiera imaginado jamás, como los enemigos, que han aparecido en **Super Mario Bros. 3**, por ejemplo, así que para los fans de la vieja escuela, les esperan muchas sorpresas en cada tablero.

El nivel de dificultad en cada minijuego suele variar, algunos, como en todos los **Mario Party** anteriores, terminarán antes de que sepas qué es lo que debes hacer, pero para eso, siempre es preferible pasar un rato por la opción de práctica, aunque esto ya depende del acuerdo entre jugadores.

## Invita a tus amigos
El juego perfecto para una reunión



Todos tenemos amigos que por alguna razón, han estado ajenos al mundo de los videojuegos, pero **Mario Party 10** puede representar esa puerta de entrada de la que después no van a querer volver. Puedes jugarlo con toda tu familia y se divertirán del mismo modo.






◀ Un recuerdo de los mundos gigantes de Mario.

▼ Más de uno se querría bajar de este juego.




▲ No importa como, el chiste es escapar.



## Para obtener las estrellas, además de habilidad, necesitas estrategia en el tablero



Muchas veces es más divertido jugar sin practicar, pero si realmente no pueden con el minijuego, dos o tres sesiones de entrenamiento no le cae mal a nadie.

La estructura tradicional se mantiene intacta, lo que asegura horas de diversion, pero lo que en nuestra opinión lo vuelve una gran experiencia es esa "agresividad" que han impuesto en el ritmo de los tableros, donde ya no hay lugar para especular, ahora tienes que lanzarte por todo en cada turno, di adiós a esos días en los que acumulabas tus monedas para ganar una estrella.

◀ Nunca se está demasaido cansado para una buena fiesta.





## Fiesta amiibo

Las figuras te permiten modificar y obtener algunos tableros para que la celebración jamás se termine.



**Tablero de Luigi**
La gran aspiradora al fondo dejará sin monedas a los participantes.



**Tablero de Toad**
Una apuesta puede dejarte en la ruina en este tablero.



**Tablero de Bowser**
En todo momento el peligro estará sobre tus estrellas.




▲ Los tableros son cortos pero con muchos juegos.



▲ Los dados marcan el rumbo de la partida.

## Nuevos compañeros

Como la mayoría de los últimos juegos desarrollados por Nintendo, **Mario Party 10** es compatible con algunos amiibo, de hecho, su salida fue la justificación para una nueva serie de estas figuras.

Ya tuvimos la serie **Super Smash Bros.**, que nos volvió locos a todos por completarla, pero ahora, debemos agregar una nueva familia, la de **Super Mario Bros.**, que incluye a personajes como **Bowser**, **Luigi**, **Toad**, **Yoshi**, **Peach** y claro, a **Mario**.

Son figuras completamente diferentes a las que ya vimos antes, pero conservas las mismas funciones en los juegos donde son compatibles.

Las figuras, además de darte la posibilidad de jugar en ciertos tableros y poder modificarlos, son la llave para la fiesta amiibo.

En esta opción, se transmite la experiencia de realmente estar en un juego de mesa tradicional, porque en la pantalla veremos a los amiibo funcionar como si fueran la ficha que avanza en cada uno de los turnos.

Además te permiten agregar algunos ítems y objetos para tu figura tenga cierta ventaja en el juego, pero debes tener cuidado, porque se requiere que el amiibo tenga permitido guardar tus datos, así que si quieres emplear uno con datos guardados, se perderán.





**Tablero de Yoshi**
En todo momento las sorpresas pueden aparecer.

**Tablero de Peach**
Aquí las acciones pueden cambiar de un momento a otro.

**Tablero de Mario**
Ideal para comenzar en las actividades de los tableros amiibo.

**Mario Party 10** es el juego de la franquicia con más opciones para pasar una gran tarde con tus amigos.

Ofrece toda la diversión que recordamos en cada entrega sin olvidar las innovaciones obligatorias con el control, que en esta ocasión, recaen en el modo Fiesta de Bowser.

La utilidad de los amiibo es la correcta. Se crea un mundo virtual sólo para ellos, en el que a nadie se obliga a comprar las figuras para tener personajes o mejoras en el desarrollo, lo que fomentará que más gente pueda comprar sólo las que desea sin sentir que tiene en las manos un juego incompleto.

Sin duda el catálogo de Wii U cada día se llena más de estrellas, y esta es una de las mejores, un título que utiliza lo mejor de la tecnologia, pero que al mismo tiempo, nos recuerda que para pasar un buen rato con un videojuego, no existe nada mejor que hacerlo con los amigos, esa es la clave de su éxito, el cual se perfila para mantenerse por mucho tiempo más.

▼ ¿Recuerdan **Circus Charlie** para NES?





▶ El aro que indica el final del recorrido.

▼ Tendrás que apoyarte en los objetos.





▲ El cielo es el límite para este juego.

# Yoshi's Woolly World

## Un mundo del que no querrás salir



- Compañía
**Nintendo**
- Desarrollador
**Nintendo**
- Categoría
**Plataformas**
- Jugadores
**1-4**
- Opinamos
**El personaje como lo queriamos ver**





De los juegos que están por aparecer, este es uno de los que más llama la atención por su apartado gráfico tan trabajado, en el que todo en pantalla da la apariencia de estar hecho de estambre, pero lo mejor es que se comporta como tal.

Controlas a **Yoshi**, quien con ayuda de los huevos que puede recolectar, debe ir terminando con los enemigos en pantalla, de formas creativas.

Los huevos también están hechos de estambre, entonces a diferencia de otras entregas en las que el huevo estallaba o golpeaba, ahora en muchas ocasiones, enreda a su objetivo, de modo que cuando veas plantas en las tuberías, puedes lazarles una bola de estambre para cerrar su boca, lo mismo pasa con algunos enemigos finales, el estambre será la clave para poder inmovilizarlos.

Un título que se ve y se juega de forma muy amigable, sin dificultades.

## Los juegos en plataformas 2D tienen mucho que ofrecer



▲ Muy adorable para ser un enemigo final.

Para los que jugaron **Yoshi's Story** en Nintendo 64, no van a tener problemas en comprender algunas mecánicas de juego, sin embargo, para los que representará su primera experiencia con el personaje, deben considerar los objetos a encontrar en los escenarios.

En cualquier lugar puede existir un secreto, una entrada extra, y tú, con ayuda de los movimientos del personaje, tendrás que ver la manera de llegar a ellos.

Otro punto importante es que será el primer juego de esta franquicia en que sea coopertivo, es decir, podrás jugar con otra persona en pantalla.

Las situaciones que se darán, van a ser muy al estilo de **New Super Mario U**, es decir, en ocasiones vas a querer ayudar a tu compañero, pero por circunstancias raras, vas a terminar afectado su desempeño de forma negativa, lo cual debemos decir, es bastante gracioso y te mantendrá riéndote por mucho tiempo.

Desafortunadamente no tiene una fecha de salida confirmada, pero si no ocurre nada extraño, junio podría ser el mes en el que lo viéramos debutar en nuestro Wii U.

También debemos recordar que usará a los amiibo, pero no se ha comentado exactamente los beneficios que nos dará hacerlo, aunque es un hecho que no serán una obligación usarlos.

Fecha de lanzamiento
**Pendiente**

## Nuevos amiibo

Un modelo especial de estambre con la figura de Yoshi



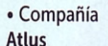

Lo podrás encontrar en tres colores diferentes para tu colección..

Una pareja que no vas a olvidar.

La Monado Blade lista para la aventura.

# Devil Survivor 2: Record Breaker

## Una nueva visión del gran clásico de Atlus



- Compañía
**Atlus**
- Desarrollador
**Atlus**
- Categoría
**RPG**
- Jugadores
**1**
- Opinamos
**Una saga ya legendaria**






Parece que han pasado muchos años, pero realmetne no tiene mucho que Atlus puso a la venta **Devil Survivor 2** para Nintendo DS, un excelente RPG que ha logrado lo imposible, mejorar en su llegada a Nintendo 3DS.

En este juego se nos narra la historia de un grupo de jóvenes que de un momento a otro se vuelven la última esperanza de la humanidad para recobrar la tranquilidad en una lucha enfrentando demonios que se ha salido de control.

Con ayuda de un dispositivo especial, puedes dominar a cierto tipo de estos demonios y usarlos contra los que desean apoderarse de la Tierra, parecido a **Pokémon**, sin embargo el desarrollo de estas criaturas dependerá completamente de ti. Con el paso del tiempo, puedes fusionarlos para tener demonios más poderosos, pero debes pensarlo muy bien, porque representa no volver a ver a tus guerreros.

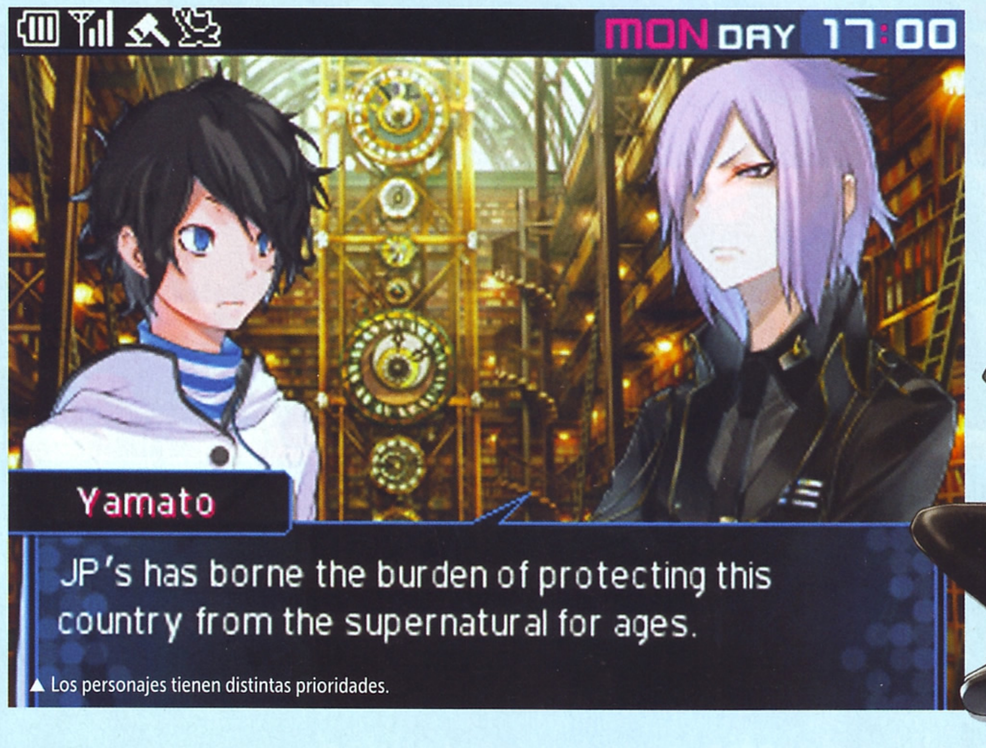
El estilo de batalla es por turnos en un campo cuadriculado, muy al estilo de **Fire Emblem**, o el nuevo **Code Name S.T.E.A.M.**, aunque con sus diferencias al momento de avanzar.



▼ Uno de los muchos enemigos a enfrentar.



▲ Los diálogos son bastante graciosos en ocasiones,



▲ Los personajes tienen distintas prioridades.

Debes pensar muy bien cómo vas a colocar a tus compañeros en el campo, un error te puede costar la batalla. Tienes muchas técnicas que te permiten moverte en muchas direcciones, es ahí donde debes tener la ventaja al momento de ejecutar tus estrategias. Por otro lado, el elemento con el que ataques puede ser de gran ayuda en momentos complicados, por eso es importante que sepas qué tipo de ataque daña más a cada monstruo.

Algunos son totalmente inmunes, por lo que es importante que tengas en tu equipo monstruos que dominen varios tipos de elementos, de otro modo quedarás disminuído en combate.

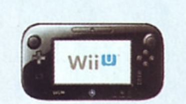
**Devil Survivor 2: Record Breaker** es una joya. Esta nueva versión para Nintendo 3DS incluye diálogos con voces reales, pero eso si, completamente en inglés, así que si piensas que será un paseo en el parque estás muy equivocado, es un título complicado, pero en esa misma medida, te dejará completamente satisfecho con su desarrollo.

## El juego tiene algunas referencias religiosas muy interesantes

Fecha de lanzamiento
**Mayo 2015**

▲ ¿Amiga o enemiga?

▼ ¿Ya tiene en mente algunos modelos?



• Compañía
**Nintendo**
• Desarrollador
**Nintendo**
• Categoría
**Puzzle**
• Jugadores
**1**
• Opinamos
**Deja volar tu imaginación**

# Mario Maker

## Un verdadero desafió para tu creatividad

Se mostraron varios juegos el año pasado que aparecerían para Wii U, pero uno de los más interesantes es justamente este, **Mario Maker**, un desarrollo que usa el GamePad como ningún otro.

En este juego podremos cumplir el sueño de todo aficionado a Nintendo, construir nuestros propios niveles de **Super Mario Bros.**, lo cual implica algo muy importante, moderar la difiicultad que encontraremos en cada uno de ellos. Podrás hacerlos complejos, sencillos, enredados, imposibles, en fin, las posibilidades son infinitas y depende completamente de ti.

Seguramente has visto todos esos videos que existen en Youtube de niveles alterados de estos juegos, pues bien, ahora serán toda una realidad y completamente oficiales. Está confirmado que podrás compartir con tus amigos todas las creaciones que hagas con este juego. De las opciones que todo título en el que modificas algo debe tener.

Todas las herramientas van a aparecer en el GamePad, ahí tendremos lo que necesitamos para lograr un nivel justo como lo queremos, incluso logrando detalles que no se podrían antes, filas de cañones y plantas de varios pisos. No existen límites para el diseño.

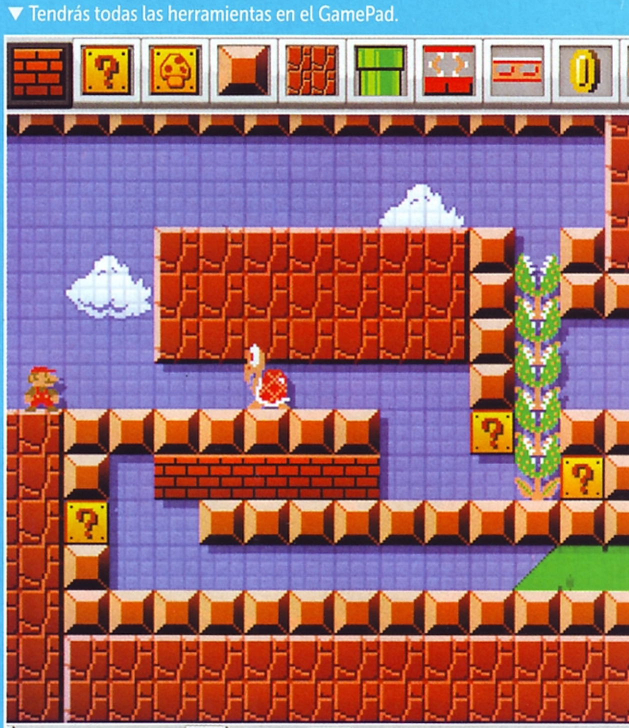




▲ Una concha de tortuga podía ser muy útil aquí.




▼ Tendrás todas las herramientas en el GamePad.



◄ Los saltos mortales no quedarán fuera.

## Si quieres poner a sufrir a tus amigos con tus creaciones, vas a tener todas las herramientas

En un principio se comentó que sólo podríamos usar elemento de **Super Mario Bros.** y **New Super Mario Bros.**, pero ahora se ha confirmad que tendremos otros juegos como **Super Mario Bros. 3** o **Super Mario World**, aumentando los elementos en pantalla y las opciones para crear.

No se tiene fecha oficial para su lanzamiento, pero se ha comentado que será a lo largo de este año, seguramente durante la E3 2015 tendremos noticias de su lanzamiento.

Muchas personas creen que gracias a el estilo que maneja, se puede llevar al New Nintendo 3DS, pero aún es muy pronto para hablar de esto, si bien ya pasó algo similar con **NES Remix**, no es una obligación que deba ser lo mismo con esta entrega, aunque todos seríamos bastante felices.

**Mario Maker** es un juego sorprendente que nos dejará un gran sabor de boca al momento de su salida, es el sucesor espiritual de lo que fue **Mario Paint** en su momento, pero ahora, a diferencia del título de SNES, no tienes que perder tus obras para crear nuevas.

Te mantendremos informado de todo lo que se mencione de esta obra, tanto en la revista como en nuestro sitio web que te recomendamos visitar para estar enterado de lo último.

Fecha de lanzamiento
**2015**

### Crea lo imposible

Puedes dar vida a figuras que en los juegos, no podríamos ver jamás.



# amiibo

## La colección de estas figuras tiene nuevas piezas


▲ Así conocimos a **Ness** en **Earth Bound**.

Para nadie es un secreto el éxito que los amiibo han tenido en todo el mundo (lo que no significa que en todos los países las figuras más codiciadas sean las mismas). Así que después de muchos rumores, que mencionaban la posibilidad de no tener más figuras para **Super Smash Bros.**, ahora estamos recibiendo nuevos lanzamientos, que tienen en sus filas a personajes muy queridos por todos, como **Wario**, **Ness**, **Pac-Man**, **Lucina**, **Robin** y **Charizard**, sorprendente.

De entrada estas figuras nos van a servir, como ya lo hemos comentado, para crear un personaje virtual en **Super Smash Bros.** para Nintendo 3DS o Wii U y poder entrenarlo para llevarlo a lo más alto del juego, pero también podremos aprovecharlos en otros títulos de Nintendo.

Las figuras de **Fire Emblem** las esperamos ansiosamente por sus funciones en **Code Name S.T.E.A.M.**

▲ Una pelea entre amiibo siempre será cardiaca.

A **Wario** todos lo queremos ver en acción en otros juegos, como **Mario Party**, incluso para un futuro juego de **Wario Ware** no estaría mal.

Estamos seguros que **Charizard** y **Pac-Man** van a volar de todas las tiendas en las que se encuentren, así que te recomendamos asistir en cuanto estén a la venta para no quedarte sin tus figuras. El fenómeno amiibo no para, ya que de seguro no serán las últimas figuras para **Super Smash Bros.**, pronto vendrán nuevas, incluso otra edición especial como el **Mario** dorado que tanto ha dado de qué hablar.

Existen personas que deseaban ver a cada una de estas figuras cobrar vida en pantalla, es decir, que representaran a cada personaje como tal, lo que hubiera implicado que para tener la plantilla completa, habría sido necesario pagar, situación que pondría a Nintendo como el resto de compañías, y como todos sabemos, ellos buscan aprovechar las nuevas tecnologías, en este caso el NFC, pero con su propio estilo.

Los amiibo no son necesarios para disfrutar ninguno de los juegos con los que son compatibles, estos títulos están perfectamente completados, lo que ofrecen las figuras son extras que vuelven más placentera las partidas o la aventura, pero no son necesarias como tal, esto es lo que ha logrado que los amiibo se vuelvan no sólo tan populares, sino tan queridos.

Si no tienes aún alguna de esas figuras, esta nueva oleada puede representar la oportunidad perfecta para conocer un concepto que está dominando los mercados de todo el mundo.

## ¿Tal vez en Zelda?



Olvidando que **Zelda** no saldrá en 2015, sería interesante ver que usos le podrían dar con amiibo.

## Los pequeños detalles ocultos en Super Smash Bros. son los que lo vuelven una obra de arte



▲ El yo-yo de Ness, tiene un interesante grabado.



▼Tendrás que correr y buscar al mismo tiempo.



▲ Puede encontrarse en cualquier lugar.

## Captain Toad

### Nuevo reto



Esta es la figura con el diseño de **Toad** que apareció para este gran juego.



► El reto también es para ella.

De los juegos que más nos sorprendieron durante el año pasado, tenemos a **Captain Toad** para Wii U, que con sus complejos niveles nos puso a todos a pensar.

Un título que todos adoramos y que ahora tendrá un nuevo reto, encontrar a los Toad de pixeles ocultos en todos los niveles del juego, justo como pasaba con los diamantes.

El amiibo de **Toad** te va a dar el pretexto perfecto para volver a jugar este título, solo debes actualizarlo y usar a tu amiibo para conseguirlo.

Una vez que haya quedado registrado, tendrás que recorrer una vez más todos los niveles del juego, pero como ya lo indicamos, ahora para buscar al pequeño **Toad** de pixeles.

El amiibo de **Toad**, pertenece a la colección **Super Mario Bros.**, que apareció hace unas semanas junto a **Mario Party 10**. Actualmente se pueden encontrar sin tanto problemas, a diferencia de las oleadas de **Super Smash Bros**. Así que si tienen ya guardado su **Captain Toad**, es momento de llenarlo con nueva vida gracias a esta figura especial.

## ¿Podrás encontrar a todos los Toad ocultos en los niveles?




◀ Se pierde gran parte de la silueta de **Samus**.

▼ Ya no es su año, pero sigue mostrándose.




▲ Uno de los mejores diseños.




En la nueva entrega de **Ace Combat**, para Nintendo 3DS, también se hace uso de las figuras amiibo, no para obtener personajes o naves, simplemente para decorar las que ya nos da el juego normalmente. Existen muchas que son compatibles, sólo debes probar cuál te agrada más.

Algunos diseños son mejores que otros, en lo personal, nos pareció que **Samus** merecía una mejor imagen, incluso usar su clásica nave que hemos visto en la serie.

Los diseños de **Peach** y **Luigi** son muy buenos, al igual que **The Legend of Zelda: Skyward Sword**,donde a todos nos hubiera gustado ver a un Neburi con forma de estos aviones, lo mismo para el diseño de **Star Fox**, qué mejor que un Airwing para poder volar, Aún así, son extras que se agradecen bastanta para un juego que es muy buen simulador.

Existen otros juegos en Japón que también hacen uso de las figuras amiibo, como es el caso de **One Piece**, que esperamos pronto se anuncie para América, donde tiene una gran cantidad de seguidores que lo esperan.



▲ Confirmado, saldrá una serie de amiibo para **Splatoon**.

## Difíciles de conseguir
Figuras del deseo









**Shulk**
Lo conocimos en **Xenoblade Chronicles**, juego que para New 3DS será compatible.

**Lucario**
Es su segunda aparición en **Super Smash Bros.**, pero ya es consentido.

**Mega Man**
La figura que todos soñamos tener.

**Sonic**
Ojalá pronto anuncien más funciones para esta figura especial.



▲ La famosa espada es la clave del juego.



▲ Un choque que antes sólo podíamos soñar.

## ¿Cuántas figuras te faltan para tener completa tu colección de amiibo?

Como ya te hemos comentado, ser coleccionista de estas figuras, no es nada sencillo. Algunas son bastante complicadas de encontrar, ya sea por que pertenecen como exclusiva a alguna tienda o bien, no se tienen un buen número en existencia.

Sea cual sea el caso, muchos de nosotros nos hemos quedado con las ganas de ver nuestra colección completa.

Ya les hemos comentado de las figuras de **Aldeano**, **Wii Fit Trainer** y **Marth**, que tienen precios bastante elevados debido a su demanda, pero no son las únicas que están ahora en esta categoría. Tenemos que agregar de las recientes oleadas a varios personajes que ahora estarán en la mira de miles de videojugadores.

Nos referimos a **Mega Man**, **Sonic**, **Lucario** y **Shulk**. Las primeras dos, pro tratarse de personajes ajenos a Nintendo (Tómenlo en cuenta para **Pac-Man**), y el resto, por que en Estados Unidos, fueron exclusivos para algunas tiendas de videojuegos, dejando para el resto del mundo, muy pocas unidades.

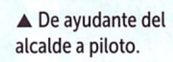
Ya Nintendo comentó que con **Marth** volveremos a tener sus figuras, así que te recomendamos esperar si te falta alguna de estas, es seguro que se anuncien nuevas fechas para lanzarlas nuevamente, sobre todo ahora que son compatibles con muchos más juegos, es cuestión de paciencia, de esperar para poder disfrutar de sus funciones, de lo contrario, los acaparadores seguirán haciendo de las suyas, situación que tenemos que evitar.



▲ Los cerezos no podían quedar fuera de la pista de Animal Crossing.



◀ Los nuevos autos tienen un buen diseño.



▲ De ayudante del alcalde a piloto.

# Mario Kart 8




## Nuevas pistas y personajes

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Carreras**
- Jugadores **1-8**
- Opinamos **Nueva vida para un clásico**

El nuevo DLC para **Mario Kart 8** ha llegado. Si toda la diversión que ya teníamos con el juego normal era ya indescriptible, ahora, con las mejoras y la implementación de nuevas pistas, todo se ha perfeccionado.

Este segundo DLC agrega cuatro personajes nuevos, que son, **Aldeano**, **Aldeana**, **Canela** y **Bowsitos**, es decir, **Bowser** en su forma de esqueleto.

Por si esto se te hiciera poco, también tendremos ocho pistas extras para correr, algunas completamente nuevas y otras clásicas de los juegos de la serie.

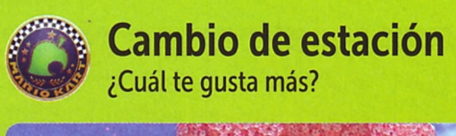
Creemos que las dos pistas retro que más ruido han causado, vienen en este DLC. La primera de ellas es Neo City Bowser, que aparecía en **Mario Kart 7**, para muchos, una de las más complicadas por sus cerradas curvas.

Por otro lado, tenemos la pista más corta en la historia de **Mario Kart**, Baby Park, que por este motivo, también es una de las favoritas de todos los tiempos. Directamente desde el GameCube ha llegado para demostrar que menos de diez segundos por vuelta son suficientes para genera un caos como pocas veces se puede ver. Nunca estarás a salvo, en todo momento puede aparecer una concha de tortuga,

Con las nuevas pistas y la modalidad en 200cc, este juego tiene mucha diversión por delante



▼ ¿Será lo mismo pescar que conducir un auto?



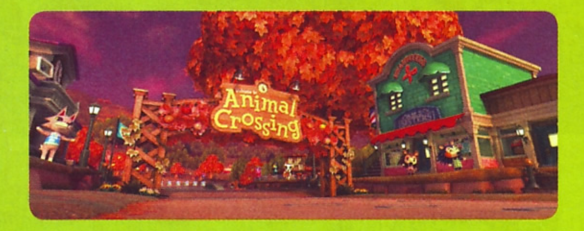
## Cambio de estación

¿Cuál te gusta más?













Apostamos que la Navidad será ,la época en la que más te va a gustar correr en esta pista que simula uno de los pueblos de **Animal Crossing**.

una banana o un rayo que terminen con tus posibilidades de ver cruzar la meta en primer lugar.

También se han agregado cuatro nuevos vehículos, un par de ellos, inspirados en **Animal Crossing**, que también ha recibido una pista propia, una de las más especiales en el juego, ya que dependiendo en la época del año que la corras, cambiará de estación. Lo anterior no es raro si recordamos que ya se ha realizado algo similar, en **Super Smash Bros.** con el horario.



▲ No querrás ir junto a él sin protección.

## Nuevos trajes
Viste a tu Mii a la moda

Captain Toad | Megaman | Wario | Rosalina | Bowser | Animal Crossing | Olimar | Sonic | Pacman

El paquete está a la venta desde el pasado 28 de abril, así que es el momento justo para comprarlo si no lo has hecho, además, tienes que recordar que si adquieres ambos DLC juntos, recibes un gran descuento.

Por otra parte, para los que gustan de coleccionar los amiibo, les tenemos una sorpresa, ya que la última actualización del juego agrega algunos trajes extra para usarlos en los Mii, entre ellos, los de **Sonic** y **Mega Man**.

Como bonus, de forma gratuita tenemos la nueva categoría, 200cc, que nos llevará a conocer una nueva dimensión de violencia en el juego. Así que si por alguna extraña razón no tenías **Mario Kart 8**, es el momento perfecto para que lo adquieras, el contenido extra es asombrosamente barato y representa la mitad de un juego nuevo, así que no lo pienses demasiado. Esperamos que en el futuro Nintendo nos siga sorprendiendo con este tipo de actualizaciones, porque el juego aún tiene mucho por ofrecer.




▶ La locura invadirá las pistas de **Mario Kart 8**.

▼ Toma control de tu personaje favorito.

▶ La genta lo pidió y pronto llegará.

▶ Nadie está a salvo en este juego.

# Super Smash Bros.



## La batalla de tu vida toma lugar en Wii U y N3DS

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Peleas**
- Jugadores **1-8**
- Opinamos **Nuevos retos por conocer**

Las actualizaciones también llegaron a **Super Smash Bros.**, cumpliendo viejas promesas y denando en el aire, la posibilidad de ver nuevo contenido.

Ya Nintendo nos había sorprendido con el anuncio de la llegada de **Mewtwo** al juego, pues bien, no sólo esto ya es una realidad, sino que además, han agregado un nuevo peleador que llegará en junio para completar la plantilla, uno que muchos extrañaban de el GameCube, **Lucas**.

Directamente de la serie **Mother**, llega este personaje que ya conocimos en nuestro Wii.

Comparte algunos movimientos con **Ness**, pero los de **Lucas** tienen diferentes efectos que te obligan a replantear la estrategia, no es un clon como tal, es una interpretación del personaje y de su estilo de lucha.

Pero esto no ha sido lo mejor, sino que nos han dado la posibilidad de votar desde la página oficial del juego para mencionar qué otros personajes de cualquier videojuego nos gustaría ver en el título.

Lo interesante es que muchas personas piensan que sólo tendremos un ganador, pero esto no se ha declarado de forma oficial, dejando la puerta abierta para más de uno.

Los rumores, como es normal, no dejan de aparecer y todas las compañías quieren ver a sus personajes en el juego de Nintendo.

## La búsqueda por el peleador perfecto está muy lejos de terminar



## Nuevos trajes para los Mii

Elgie los que más te agraden

Dunban
Link
Proto Man
Mega Man
Mewtwo
Playera Smash Bros.
Felino
Mono

# Viste a tus Mii dependiendo la ocasión o el rival y mejora la experiencia de juego



▲ ¿Cuál es el original?



▲ Un sueño para muchos que se ha cumplido.

**Mewtwo** fue un regalo para los fans que pudieron registrar sus dos copias del juego en los primeros días después de la aparición de estos en el mercado, pero si por alguna razón no pudiste hacerlo, no te preocupes, ya se encuentra disponible en la eShop.

Puedes descargar a **Mewtwo** por un precio bastante accesible, además de tener la posibilidad de hacerlo para tus dos consolas a un precio menor.

Pero no es la única actualización que ha recibido el juego. Se han agregado nuevos trajes para que vistas a los **Mii Fighters** en las batallas.

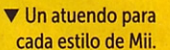
Algunos modelos son simplemente playeras, trajes de gato o de mono, que no hacen otra cosa que dar variedad al momento de elegir vestimenta, pero también existen otros para los nostálgicos, para quienes han vivido ya por años con Nintendo y desean recordar viejos tiempos.

Se pueden descargar atuendos de personajes famosos, como **Mega Man X**, **Proto Man**, **Link**, incluso de **Xenoblade Chronicles**.

Puedes hacerlo uno por uno, aunque al igual que con otro tipo de contenidos, puedes descargarlo todos a un mejor precio, por cual te recomendamos hacerlo de este modo, además de que existe la posibilidad de que lo compartas con los dos versiones del juego, en Wii U y Nintendo 3DS, para esto debes estar seguro de usar el mismo identificador de Nintendo Network, de lo contrario no vas a poder completar esta operación, que te permitirá tener la coleción completa de trajes para los Mii.



◀ El color no puede faltar en los encuentros.



▼ Un atuendo para cada estilo de Mii.



▲ Aunque parezca indefenso, el gato es un gran peleador.



Estamos seguros que no serán las últimas actualizaciones para este gran título de Wii U, así que debemos mantenernos atentos para conocer los reultados finales de las votaciones.

Ya se han manejado muchos nombres, **Ryu**, **Crono**, **Snake**, en fin, todos tenemos a nuestros favoritos y será en unos meses cuando se muestre a los ganadores de la votación.

Por lo pronto, lo único que podemos hacer es disfrutar de este contenido especial  y practicar para enfrentar a los nuevos peleadores.

▼ Nos mostrará su gran poder.

## Mewtwo

¡Ha regresado!

Todos lo extrañamos desde su primera aparición en la versión de Nintendo GameCube, pero ha regresado para mostrar que es el Pokémon más fuerte.





▶ Si juntabas las cuatro letras, ganas una vida por cada nivel.



▲ Una ayuda extra nunca está de más.



▲ En los corales puedes encontrar sorpresas.

# Donkey Kong Country




## Los años de oro de los 16 bits

- Compañía
**Nintendo**
- Desarrollador
**RARE**
- Categoría
**Aventura**
- Jugadores
**1-2**
- Opinamos
**Un cambio para toda la industria**



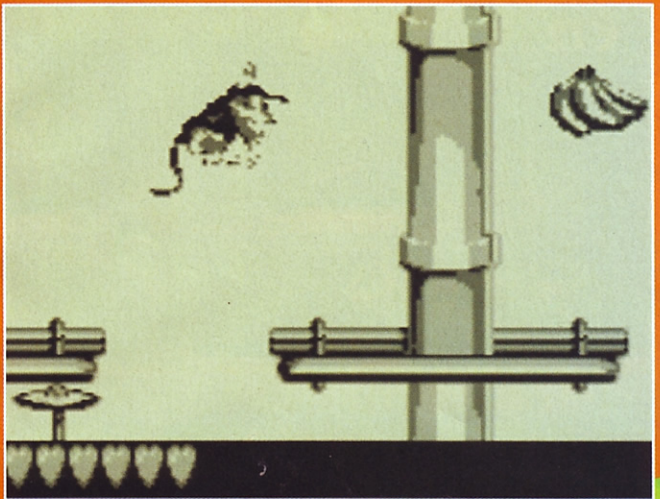



A poco más de 20 años de su debut en el glorioso Súper Nintendo, esta obra que RARE creó en conjunto con Nintendo, se sigue manteniendo como un referente en el género de plataformas en 2D. Iniciaron toda una revolución, incluso marcaron de tal manera la industria, que hoy en día, el impacto de esta saga sigue en la mente y alma de todo aquel que vivió una aventura con ellos.La calidad de los juegos que salieron para Super Nintendo siempre fue muy alta, era difícil sobresalir, la corona en el género de las plataformas se disputaba mega a mega, pixel a pixel, era algo que se agradecía bastante ya que el esfuerzo de los programadores se apreciaba en cada lanzamiento.

La diferencia tenía que venir de algún genio, de una compañía que entendiera muy bien el mercado del entretenimiento, alguien que rompiera los esquemas, tomara la parte vertebral del género y nos ofreciera una experiencia nueva.

Con **Donkey Kong Country**, RARE dio vida a un título que solo entenderíamos su grandeza con el paso de los años, se ha logrado colocar como un referente.

## Con este juego comenzó una de las etapas más grandes de Nintendo



◀ Todos los elementos se mantienen intactos



▼ Los animales no se quedaron fuera del GB.

▲ Las formaciones de bananas indican caminos secretos.

# Donkey Kong Land



• Compañía
**Nintendo**
• Desarrollador
**Rare**
• Categoría
**Aventura**
• Jugadores
**1-2**
• Opinamos
**Un clásico de la consola**

## Diversión al estilo Rare en portátil

Con las pocas limitaciones que tenemos actualmente, lo más común es que cuando aparece un juego en consola casera, lo tengamos de igual manera en la portátil, manteniendo todos los elementos e incluso, en algunos casos hasta con más opciones. En la época del Game Boy, la problemática y limitantes que se tenía eran un verdadero reto, y más para juegos que se pretendía llevar a la portátil, como es el caso de **Donkey Kong**, que brillaba por la cantidad de elementos con los que contaba la aventura.

Lo más importante que se planteó RARE para trasladarlo a Game Boy fue traer su esencia, recortando muchos elementos, pero que aún así, no sintiéras que se quedaba incompleto, por el contrario, en aspectos como la música, escucharemos las melodías que tuvimos en SNES pero en versión de 8 bits, y para aquellos videojugadores de la vieja escuela, es un deleite para sus sentidos.

¡Gran reliquia! Para aquellos que no lo jugaron en su tiempo, es una excelente opción

EVERYONE E ESRB

▲ Visualmente es una maravilla.

▼ Los enemigos guardan secretos a sus espaldas.

▶ Un equipo legendario.

# DKC2: Diddy's Kong Quest




• Compañía
**Nintendo**
• Desarrollador
**Rare**
• Categoría
**Aventura**
• Jugadores
**1-2**
• Opinamos
**El mejor de la trilogía**






## Una secuela que superó al original

En estos tiempos, en donde constantemente vemos que la diferencia entre juegos de la misma saga es mínima, pareciera que los desarrolladores han perdido el camino y el reinventar conceptos, atreverse a ver más allá de la caja les da miedo y prefieren utilizar la fórmula segura, que no dará mayor éxito, pero tampoco los dejará mal parados, es decir la mediania, ofreciendo solo una pobre actualización.

Es difícil imaginar que en generaciones pasadas cuando se hablaba de una secuela, en realidad se consideraba un tiempo de desarrollo, pulir los detalles, cuidar bien lo realizado anteriormente, entregar un juego que mantuviera la esencia, su estilo, pero que de igual manera existiera una evolución, y no existe mejor ejemplo de esto que lo realizado con **Donkey Kong Country 2 : Diddy´s Kong Quest** para SNES.

Quizá sin darse cuenta RARE había logrado lo que pocos, pelear por la corona en este género con **Mario**. Parece un sueño que ahora esté disponible para la eShop de Wii U, pero no lo es, sin duda debe estar en tu colección.

## Desde el primer instante que juegas DCK2 lo sientes renovado

▼ Algunos enemigos resisten los saltos.

▲ En estos barriles encuentras a tu compañero.

◀ No es tan listo, podrás derrotarlo.

# Donkey Kong Land II



## Diversión como nunca imaginamos en portátil

- Compañía
**Nintendo**
- Desarrollador
**Rare**
- Categoría
**Aventura**
- Jugadores
**1-2**
- Opinamos
**Su música fue un parteaguas**

De igual manera como sucediera con la saga en Super Nintendo, RARE no haría larga la espera y nos daría para Game Boy la segunda entrega de la serie, con su misma filosofía de siempre, aprendiendo de las carencias que se tuvieron en **DKL**, puliendo los detalles, y siempre llevando su dedicación para que la experiencia de juego sea más fiel a la original, con nuevos aportes.

Los juegos de esta trilogía son prácticamente perfectos, por lo cual es muy difícil pensar que se le puede agregar o cortar, decidir que se queda en su versión portátil. Seguramente si esa pregunta se hubiera realizado actualmente, los gráficos tendrían el mayor peso, pero por fortuna RARE supo darle el mayor impacto a su *gameplay*, a la dificultad del juego, eso que nos hace no apartarnos y nos retánamos a superar la misión, eso que ahora se ha perdido, y es justamente la diversión. Descárgalo para tu Nintendo 3DS y disfruta de un clásico.

## La música siempre logró ambientar con una armonía pocas veces vista en un juego de Game Boy




▲El personaje más polémico de la serie.


▲ ¿Qué nos querrá decir esa formación?


▲ Visalmente existía una mejoría.

# Donkey Kong Country 3:
# Dixie Kong's Double Trouble



## Despedida de gigante para los 16 bits

• Compañía
**Nintendo**
• Desarrollador
**Capcon**
• Categoría
**Aventura**
• Jugadores
**1-4**
• Opinamos
**Se cumple la larga espera**

Nadie llegó a pensar que esta serie tuviera una trilogía, creíamos que con dos entregas, todo quedaba concluido, y por la calidad de ambos, un buen sabor de boca era el que dejaba en los jugadores. Sin embargo, la magia en su concepto, nos hacía soñar con que tendriamos una secuela más, el adiós del Super Nintendo se veía venir, todo inicio, tiene un final. RARE preparó una despedida épica, tanto para esa consola, como para la serie que los volvió a poner en lo más alto de la industria de los videojuegos.

Para muchos este fue el más flojo de la trilogía, posiblemente se debe a que los personajes principales en esta aventura no fueron ninguno de los que vimos en **Donkey Kong Country**, por ello el vínculo no se sentía tan propio, pero aun con todo esto, se aplaude el atrevimiento de introducir un nuevo personaje, y que para él fue debut y despedida, nos referimos a **Kidy Kong**. Vale mucho la pena que lo conozcas..

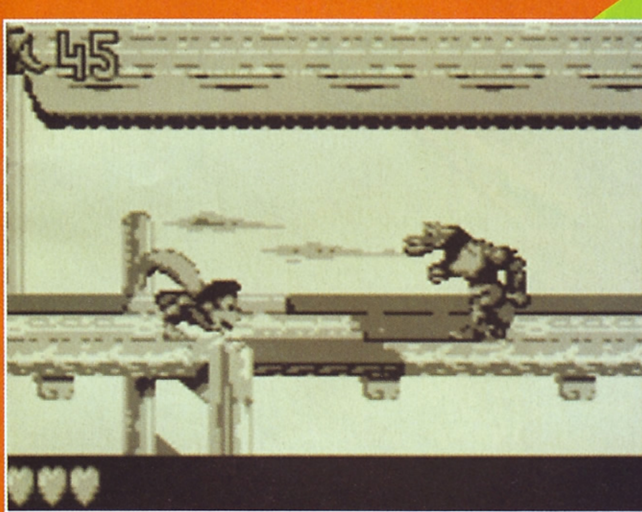
## Un cierre perfecto para la trilogía y para el Súper Nintendo, una historia que jamás olvidaremos





▲ Aquí te transformabas en los animales.


▼ La verdadera protagonista de este juego.



◀ No olvides que puedes flotar al caer.

# Donkey Kong Land III



• Compañía
**Nintendo**
• Desarrollador
**Rare**
• Categoría
**Aventura**
• Jugadores
**1-2**
• Opinamos
**Se cumple la larga espera**






## Continúa con el reto para llevar

El cierre de la trilogía también la tendríamos para llevarla a todas partes. Si existe un género que resulta ideal para una consola portátil es el de plataformas, y que mejor si que cuenta con objetos para recolectar, una dificultad exigente y elementos como música y gráficos bien trabajados, esto es justamente lo que nos encontramos en el gran **Donkey Kong Land 3**.

Nuevamente lo lograron, mejoraron el trabajo que tenían anteriormente, tomando en cuenta que es inevitable la comparación con su contraparte (la versión casera), tenemos como resultado un juego aún más completo, centrado como en versiones pasadas, en los detalles que lo hicieron grande. Es un claro ejemplo de como las limitaciones del sistema pueden ser superadas con creatividad e ingenio, sin dañar la magia característica de la saga. El potencial del Game Boy es muy bien aprovechado, el manejo de las herramientas del sistema se ven mejoradas y con esto la movilidad también ha sido pulida, dando como resultado un mejor manejo de los personajes en pantalla.

## Conoce como era la dificultad hace algunos años en el Game Boy














▲ Descubre lo divertido que puede ser controlar a **Bowser**.




▲ Un modo de juego más apegado al original.



▲ Con ayuda de tus amiibo compite con tus amigos.



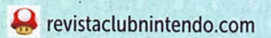
© Nintendo

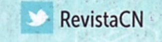


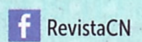
## Mario Party 10

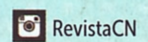
¡Suscríbete a nuestro canal!

Los mejores videos de tus juegos favoritos de Nintendo los encuentras en nuestro canal. Te esperamos en youtube.com/RevistaCN

 revistaclubnintendo.com

 RevistaCN

 RevistaCN

 RevistaCN




C•L•U•B
Nintendo®
Revista Oficial

C•L•U•B
Nintendo®
Revista Oficial

THE LEGEND OF
ZELDA™
MAJORA'S MASK 3D